

DOI : doi.org/10.21009/parameter.272.02

P-ISSN : 0216-261X

PENGEMBANGAN MODEL BAHAN AJAR BAHASA INGGRIS UNTUK PROGRAM EKSTRAKURIKULER DI SEKOLAH DASAR

Hanip Pujiati
Aisah

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta hanifpujiati@yahoo.com
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta ais_ye@yahoo.com

Abstract: *The objective of this research was to develop a English learning material model for an Extracurricular Program in Elementary Schools. A Research and Development methodology was used involving the following steps: analyzing students' and teachers' needs, evaluating the existing learning materials, designing a new learning materials, validating the learning materials by experts, revising learning materials, trying out the learning materials, and revising learning materials. It was found that the existing learning materials were not appropriate for the students' characteristics and were not organised in a systematic way. Students and teachers indicated that they appreciated enjoyable English language learning materials such as songs, stories and games. Based on these findings a new model for developing materials was developed for Extracurricular English Program in Elementary Schools.*

Keywords: *learning material, extracurricular, Elementary Schools.*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran materi bahasa Inggris untuk Program Ekstrakurikuler di Sekolah Dasar. Metodologi Penelitian dan Pengembangan digunakan melibatkan langkah-langkah berikut: menganalisa kebutuhan siswa dan guru, mengevaluasi materi pembelajaran yang ada, merancang materi pembelajaran baru, memvalidasi materi pembelajaran oleh para ahli, merevisi materi pembelajaran, mencoba bahan pembelajaran, dan merevisi materi pembelajaran. Ditemukan bahwa materi pembelajaran yang ada tidak sesuai untuk karakteristik siswa dan tidak terorganisir secara sistematis. Siswa dan guru menunjukkan bahwa mereka menghargai dan menyenangi materi pembelajaran bahasa Inggris seperti lagu, cerita, dan permainan. Berdasarkan temuan ini model baru untuk mengembangkan bahan dikembangkan untuk Ekstrakurikuler Program Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

Kata kunci: bahan belajar, ekstrakurikuler, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris dalam program ekstrakurikuler berbeda dengan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Beberapa fenomena empiris tentang pembelajaran bahasa Inggris sebagai program ekstrakurikuler adalah program ini tidak disusun secara sistematis dari kelas 1 sampai kelas 6 SD, pengelola program ekskul di sekolah menyerahkan sepenuhnya apa dan bagaimana pembelajaran bahasa Inggris di ekskul kepada para instruktur atau guru yang mengajar, tidak ada evaluasi yang memadai terhadap pelaksanaan program maupun hasil belajar yang dicapai siswa, dan tidak adanya materi atau bahan ajar yang tersusun secara sistematis dari kelas 1 sampai kelas 6 SD. Secara singkat pelaksanaan program ekskul Bahasa Inggris belum terprogram dengan baik dan belum memiliki kurikulum yang baik.

Tujuan penyelenggaraan program ekskul Bahasa Inggris juga masih belum tersusun secara sistematis apakah untuk menambah keterampilan siswa berbicara Bahasa Inggris atau untuk menunjang mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah. Interpretasi guru pengajar program ekskul tentang tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di ekskul berbeda-beda. Hal ini berimplikasi pada pilihan bahan ajar yang dipakai di ekskul. Beberapa guru menggunakan buku Bahasa Inggris yang dipakai di kelas, beberapa guru mencari materi dari berbagai sumber dan bahkan ada yang tidak memiliki bahan ajar untuk pegangan. Selain itu, materi ajar dan metode yang dipakai oleh guru tidak sesuai dengan karakteristik siswa SD. yang senang bermain, bernyanyi, bergerak, berimajinasi, berkelompok, dan bercerita.

Berdasarkan keprihatinan terhadap fenomena tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model bahan ajar bahasa Inggris untuk program ekstrakurikuler SD yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Karakteristik anak sekolah dapat diklasifikasikan usia pra sekolah atau dikenal dengan anak usia dini dan anak usia Sekolah Dasar. Anak usia pra sekolah disebut dengan

very young learners yaitu usia 3 sampai 6 tahun dan anak usia Sekolah Dasar dibagi menjadi dua kategori yaitu *young learners*, usia 7 sampai 9 tahun, dan *old young learners*, usia 10 sampai 12 tahun. Usia *very young learners* (3 – 6 tahun) memiliki karakteristik sebagai berikut: a). memiliki tempo konsentrasi yang rendah artinya dalam waktu singkat dia cepat beralih pada fokus yang berbeda, b). mudah tertarik pada hal-hal yang baru, c) memiliki motivasi yang tinggi untuk melakukan sesuatu, d). memiliki keterlibatan yang tinggi, e). memiliki daya ingat yang rendah atau pendek, f) mudah melupakan sesuatu, g) perlu diulang-ulang dan dikoreksi h) keterampilan motoriknya masih rendah, i). berpikir secara holistik. Usia *young learners* atau usia anak SD kelas rendah yaitu 7 sampai 9 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut: a) memiliki daya konsentrasi yang rendah atau tidak lama, b) membutuhkan berbagai aktifitas, c) memiliki memori atau daya ingat yang pendek sehingga perlu diulang-ulang dalam proses pembelajarannya, d) anak sering bertanya karena sudah memiliki daya pikir yang analitis dan logis, e). kecenderungan untuk membagi masalahnya dalam kelompok, f). rasa percaya diri mulai berkembang, khususnya ketika mengekspresikan dirinya, g) pengetahuan umumnya mulai berkembang, h). keterampilan motorik kanan maupun kiri masih terbatas, i) cenderung untuk rasional, j). menyukai cerita, fantasi, imajinasi, menggambar dan mewarnai. Usia *old young learners* yaitu 10 sampai 12 tahun adalah usia anak SD kelas tinggi. Adapun ciri-cirinya adalah: a). memiliki daya konsentrasi yang lebih panjang meskipun masih dalam kategori anak-anak, b). sudah mulai belajar secara serius, c). memiliki pengetahuan yang cukup luas, d) senang belajar secara kelompok dan berpasangan, e). mulai berkembang keterampilan sosial, motorik dan intelegensi, f) berbagai strategi belajar dan pengembangan strategi belajar (Erzos, 2007).

Pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Sekolah Dasar mempertimbangan karakteristik usia anak dan tujuan pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris di

Sekolah Dasar adalah untuk memperkenalkan bahasa Inggris bagi anak-anak Indonesia agar termotivasi untuk dapat menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional.

Karakteristik anak usia Sekolah Dasar khususnya untuk usia kelas tinggi yaitu kelas 4,5, dan 6, menjadi dasar menentukan metode dan bahan ajar pembelajaran bahasa Inggris di SD. Hawkins dalam *Hanbook of research in Second Language Learning*, dalam tulisannya yang berjudul *ESL in Elementary Education* menyatakan ada tujuh kunci pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua atau bahasa asing, yaitu: *pertama*, adanya komunitas siswa untuk mempraktekkan bahasa, khususnya lingkungan sekolah sebagai tempat untuk praktek berbahasa, *kedua*, *zone of proximal development* artinya adanya setiap siswa memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri dan juga memiliki potensi untuk belajar dengan bantuan orang lain. Artinya, belajar adalah sebuah proses praktek sosial yang dibantu oleh guru dan teman sejawat. *Ketiga*, identitas, yaitu partisipan memiliki pengalaman sosiokultural yang berbeda-beda yang mempengaruhi pada proses interaksi. *Keempat*, power atau status, makna dan hubungan sosial itu saling tergantung artinya, interaksi sosial itu terjadi pada konteks tertentu. *Kelima*, multibahasa, artinya tidak ada bahasa yang berdiri sendiri tetapi terbentuk dari berbagai bahasa sosial yang berbeda. *Keenam*, *Multiple literacy*, artinya pengetahuan dan keterampilan yang disyaratkan untuk mengirim dan menginterpretasikan pesan melalui media lokal maupun internasional. *Ketujuh*, kelas sebagai sistem ekologi dimana proses pembelajaran dilaksanakan.

Berdasarkan tujuh prinsip pembelajaran bahasa asing tersebut, maka pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar di Indonesia dapat diadaptasi sebagai berikut: a). sekolah sebagai komunitas anak belajar bahasa Inggris, b). Setiap siswa SD dapat belajar bahasa Inggris secara mandiri dan bantuan orang lain, c) setiap siswa memiliki pengalaman yang berbeda-beda sehingga dapat mempengaruhi proses interaksi dalam belajar bahasa Inggris, d).siswa SD memiliki saling ketergantungan dalam belajar, e). Kelas sebagai sebuah ekologi bagi siswa SD untuk belajar bahasa Inggris.

Pengembangan Materi Bahasa Inggris SD berbasis Lagu, Permainan dan

Cerita (Song, Games, Story)

Lagu

Lagu dapat dijadikan salah satu media pembelajaran bahasa Inggris yang menarik untuk anak, di dalam lagu, selain terdapat unsur bahasa berupa kata, lagu juga selalu diiringi oleh musik. Murphey (1992:134) menyatakan bahwa lagu dapat digunakan untuk melatih kemampuan menyimak dan pengucapan yang ada yang pada akhirnya dapat membantu anak dalam keterampilan berbicara mereka. Melalui lagu pembelajaran bahasa Inggris untuk anak SD dapat berlangsung menyenangkan sehingga memudahkan anak SD mengingat apa yang dipelajarinya (Chong & Gan, 1997). Di dalam lagu terdapat lirik yang berulang-ulang dan diucapkan dengan kecepatan rendah sehingga dapat lebih mudah dimengerti dan diingat oleh anak SD (Murphy, 1992). Strategi ini sangat tepat untuk pembelajaran vocabulary dan pronunciation. Anak berulang-ulang mengucapkan beberapa kosa kata yang sama untuk memproduksi ucapan atau pronunciation yang tepat. Selain itu, pada pembelajaran vocabulary, dimungkinkan anak tanpa disadarinya memperkaya beberapa kosa kata lewat lagu yang dinyanyikan. Lirik lagu sebagai konten bahan ajar dan menyanyikan lagu sebagai strategi belajar.

Berdasarkan karakteristik anak usia SD, bernyanyi merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. Anak bisa bernyanyi sambil memperagakannya sehingga anak tidak merasa bosan saat belajar. Bernyanyi dapat dilakukan secara individu, berpasangan maupun berkelompok. Anak secara berpasangan maupun berkelompok juga dapat mendiskusikan isi lagu bersama teman-temannya karena pesan yang ada pada lagu bermanfaat bagi mereka.

Permainan (Games)

Permainan sebagaimana yang dinyatakan oleh Jones (1986) dalam Khan (1991) adalah suatu kegiatan di mana satu atau lebih orang berkompetisi atau berkolaborasi berdasarkan aturan yang sudah ditetapkan. Sedikit berbeda dari Jones Khan (1991) menekankan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan

menggunakan permainan harus menekankan unsur bermain sebagai hal utama dalam sebuah permainan. Artinya, permainan semestinya mampu membuat anak bermain dan senang akan apa yang dilakukannya karena pada dasarnya anak senang bermain. Dengan demikian, mereka akan termotivasi untuk belajar melalui permainan tersebut. Berbeda dari orang dewasa, motivasi intrinsik lebih mampu mendorong anak melakukan sesuatu atau mempelajari sesuatu dibandingkan faktor motivasi eksternal atau sosial.

Menggunakan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menciptakan situasi di mana anak terdorong untuk berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris, bekerja sama untuk menyelesaikan tugas tertentu, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris tidak semata-mata untuk penguasaan bahasa tetapi bahasa dijadikan alat untuk pencapaian tujuan permainan (Khan, 1991). Prinsip permainan yang komunikatif menurut Palmer dan Rodger (1983) dalam Khan (1991) adalah adanya interaksi, informasi yang tak terduga, tujuan dan konteks kegiatan jelas, setiap pemain aktif dan memiliki peran tertentu.

Permainan mengandung unsur bersenang senang yang mengakibatkan anak suka memainkannya. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing, bermain games adalah penting dan bagian dari proses belajar secara alami. (Lewis:1999). Melalui permainan, anak dapat bereksperiment, menemukan, berinteraksi dengan lingkungannya. Permainan bisa dilakukan dengan bervariasi yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Permainan sebagai stimulus untuk meningkatkan kemampuan belajar bahasa asing.

Lewis juga menambahkan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa asing berbeda-beda. Perbedaan tersebut ada pada aturan pelaksanaan permainan dan strategi permainan yang dilakukan oleh siswa. Prinsipnya aturan permainan dalam pembelajaran harus mudah dipahami, jelas, dan memiliki unsur menyenangkan dan menjadikan belajar menjadi lebih mudah. Selain itu, Lewis menambahkan bahwa permainan juga harus terintegrasi dalam silabus artinya aspek kebahasaan apa yang ada dalam silabus dan

mana bahan atau materi yang tepat untuk disampaikan melalui games, karena tidak semua materi tepat diajarkan melalui games. Games yang banyak mengeksplorasi penggunaan bahasa dalam proses implementasi games sangat penting karena anak mempraktekkan bahasa Inggris secara natural dalam proses bermain. Pilihan jenis games yang tepat untuk pembelajaran bahasa adalah games yang dapat meningkatkan motivasi, dan praktek penggunaan bahasa Inggris, sesuai dengan usia anak, sesuai dengan fokus pembelajaran misalnya pembelajaran speaking, listening, reading, atau writing, sesuai dengan waktu pelaksanaan, aman bagi anak-anak, dan mengajarkan sikap positif bagi anak.

Beberapa pertimbangan yang harus dihindari dalam pelaksanaan games adalah terlalu lama bermain sehingga menimbulkan kebosanan, games yang sama diulang-ulang, menyebabkan keaduan yang sulit dikontrol. (Lewin: 1999).

Games dapat dijadikan strategi pembelajaran reading, speaking, listening dan writing. Ketika anak membaca flashcard atau informasi yang ada dalam kartu saat permainan berlangsung merupakan contoh pembelajaran reading lewat game. Anak melakukan proses permainan dengan menggunakan instruksi bahasa Inggris merupakan contoh pembelajaran speaking dan listening lewat games, dan ketika anak menuliskan dalam kertas tentang instruksi atau jawaban dari pertanyaan dalam game merupakan contoh pembelajaran writing dalam game.

Story (cerita)

Ellis dan Brewster (2002) memberikan batasan-batasan untuk pemilihan buku cerita bagi pembelajar pemula (*young learners*) yaitu: 1). Buku cerita yang otentik. Siswa memiliki kemampuan untuk menangkap makna cerita meskipun dia tidak mengerti arti semua kata yang ada. Siswa dapat menangkap makna cerita melalui *clues* yang diterimanya, seperti intonasi, mimik, gestur, konteks, dan visual pendukung. 2). Jenis buku cerita yang sesuai dengan

siswa. Cerita yang dikenal siswa, cerita yang bersifat humor, cerita yang memiliki nilai fantasi, cerita tentang binatang, cerita tentang kehidupan sehari-hari, dan cerita yang bersumber dari budaya siswa. 3). Buku cerita yang mengembangkan kemampuan membaca visual. Jika siswa melihat gambar-gambar yang ada dalam buku cerita, maka siswa dapat menerka apa yang ada dalam cerita melalui gambar. Ellis dan Brewster (2002) secara spesifik memberikan kriteria pemilihan buku cerita. Ada 9 kriteria untuk mengukur buku cerita yang baik yaitu *level, literacy devices, isi, layout atau illustration, educational potential, motivation, values, global issues, dan language content*. Artinya cerita yang dipilih sebagai bahan ajar mengajarkan makna nilai-nilai kemanusiaan dan budi pekerti kepada siswa. Beberapa cerita yang bertemakan *inspiring stories* sangat tepat untuk bahan ajar siswa. Ellis dan Brewster (2002) juga menambahkan bahwa buku cerita yang baik meliputi aspek kebahasaan, psikologi, sosial dan budaya. Penjelasan Ellis dan Brewster tersebut dapat dijadikan acuan untuk mendesain materi ajar bahasa Inggris untuk cerita atau story. yaitu: apakah buku cerita sesuai dengan tingkatan siswa, Apakah ada perangkat literal, bagaimana layout dan ilustrasinya, bagaimana aspek edukasi yang ada, apakah dapat memotivasi siswa, nilai-nilai apa yang terkandung dalam cerita, apakah berisi tentang isu global, dan bagaimana pemakaian bahasanya. Ziskind memberikan kriteria buku cerita bagi anak secara lebih sederhana yaitu pendek, simpel, mudah dipahami, banyak gambar dan sedikit teks, Wright(2004) menyatakan penggunaan cerita efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris jika cerita tersebut dapat memberikan motivasi, kebermaknaan, *fluency*, dan kesadaran bahasa, dan komunikasi. Anak menyukai cerita dan cerita tersebut dapat dijadikan media untuk membawa serta pembelajaran anak sehingga anak termotivasi untuk mengetahui cerita tersebut pada saat bersamaan belajar bahasa. Di dalam cerita terdapat nilai-nilai moral, budaya tidak hanya budaya local tetapi juga budaya Inggris dan hal ini dapat dipelajari siswa pada saat bersamaan ketika belajar bahasa. Cerita juga dapat melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan menyimak,

membaca, berbicara dan menulis dengan menggunakan teknik yang berbeda-beda. Dengan menceritakan kembali cerita yang disimaknya, anak dapat melatih kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris melalui cerita dapat dipakai untuk pembelajaran reading, listening, speaking dan writing. Teks cerita yang panjang yang dibacakan oleh guru dan dijelaskan isinya oleh guru merupakan salah satu cara pembelajaran listening lewat cerita. Teks cerita pendek dan dibaca oleh siswa kemudian dibahas isinya merupakan cara pembelajaran reading lewat cerita. Retelling story secara sederhana merupakan contoh pembelajaran speaking lewat cerita. Menulis atau menjawab pertanyaan secara tertulis sesuai dengan isi cerita adalah salah satu cara pembelajaran writing lewat cerita.

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat penelitian ini adalah SDIT Al-Ishlah Cibinong Bogor pada tahun 2014 . Subjek penelitian ini adalah Siswa SDIT Al-Ishlah Cibinong Bogor kelas 5 dan 6 SD. Jumlah peserta yang dijadikan subjek penelitian ada 2 kelas untuk kelas 5 dan 2 kelas untuk kelas 6 dan masing masing ada 30 siswa Ada 4 guru yang mengajar pada 4 kelas tersebut.

Metode penelitian ini adalah peneltiang pengembangan dengan langkah-langkah penelitian pengembangan mengacu pada desain penelitian pengembangan yang ditulis oleh Sugiono (2009: 408-427) yaitu: *pertama*, studi pendahuluan untuk mengevaluasi keberadaan bahan ajar yang sedang dipakai di sekolah dan persoalan yang muncul. Hasil kajian terhadap masalah yang ada berupa hasil evaluasi terhadap bahan ajar yang ada, kesesuaian dengan silabus atau kurikulum, dengan kondisi siswa dll. *kedua*, analisis kebutuhan bahan ajar yang diperlukan oleh siswa. Analisis kebutuhan utamanya akan ditanyakan kepada siswa sebagai pemakai dan juga kepada guru yang mengerti betul kondisi siswa sebagai informasi tambahan yang

dirasa sangat perlu khususnya berkaitan dengan aspek pengembangan kepribadian atau karakter siswa, *ketiga*, membuat desain bahan ajar, *keempat*, validasi oleh ahli, *kelima*, merevisi bahan ajar, *keenam*, melakukan ujicoba, dan *terakhir*, merevisi bahan ajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan siswa terhadap Bahasa Inggris untuk program ekstrakurikuler SD

Hasil analisis kebutuhan siswa terhadap materi ajar bahasa Inggris adalah: *pertama*, siswa memerlukan materi ajar bahasa Inggris khususnya tema-tema yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, tetangga maupun sekolah. Siswa juga menginginkan cerita menarik yang dapat menginspirasi atau memotivasi mereka. *Kedua*, *Learning strategy* yang mereka perlukan adalah belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka senang belajar sambil bermain. Secara konkrit berdasarkan pilihan yang mereka sampaikan, siswa senang belajar bahasa Inggris melalui lagu, cerita, dan permainan atau game.

Hasil analisis bahan ajar Bahasa Inggris untuk program ekstrakurikuler SD

Bahan ajar yang dipakai di program ekstrakurikuler di kelas 5 dan 6 dikembangkan oleh guru sendiri. Masing masing guru menyampaikan materi yang berbeda satu sama lain meskipun ada beberapa yang sama. Buku acuan utama mereka adalah buku mata pelajaran bahasa Inggris untuk kelas 5 dan 6 dari berbagai penerbit. Karena waktu pelaksanaan program ekstrakurikuler hanya 60 menit untuk setiap kali tatap muka maka materi yang disampaikan sederhana dan banyak mengerjakan latihan. Hal ini dilakukan untuk menunjang kemampuan bahasa Inggris anak di kelas.

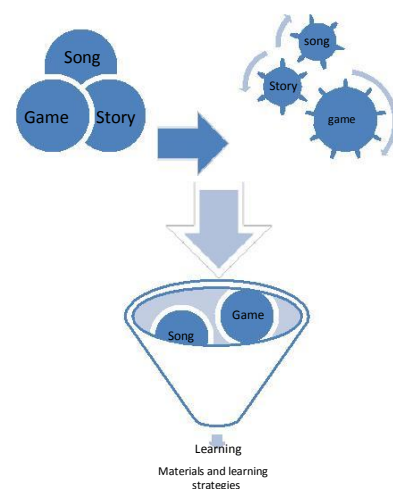
Model Bahan Ajar

Hasil yang dicapai dalam tahun kedua adalah berupa model bahan ajar dan bahan ajar bahasa Inggris untuk kelas 5 dan 6 SD. Model bahan ajar berdasarkan need analysis dan berdasarkan masukan pakar. Dari model yang diperoleh kemudian dikembangkan dalam bentuk bahan ajar.

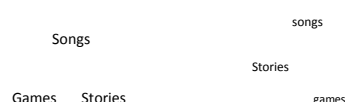
Model bahan ajar hasil dari data analisis kebutuhan adalah model bahan ajar yang berisi lagu tentang *my family*

dan soal-soal yang berkaitan dengan tema lagu seperti menanyakan jumlah keluarga, nama-nama anggota keluarga, dan mendeskripsikan keluarga. Kegiatan siswa berupa praktek membaca dialog. Diikuti dengan cerita yang dibacakan oleh siswa untuk pembelajaran listening. Model pertama tersebut diperbaiki setelah ada masukan dari pakar yaitu dengan pengurutan materi, penambahan latihan dan teks cerita., mengatur materi untuk tiap pertemuan. Model bahan ajar hasil revisi dari pakar akan diujicobakan mengikuti kalender pendidikan yang berlaku di sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan. Model pertama memiliki karakteristik khas yaitu keterkaitan antar materi ajar atau *learning materials* dan *learning strategy*. Keterkaitan antara *song*, *story*, dan *games*.

Berikut ini gambaran model yang sudah rumuskan berdasarkan hasil analisis kebutuhan: *Pertama*: *song*, *story*, dan *games* menjadi bahan ajar sekaligus strategi belajar yang saling berkaitan satu sama lain, *kedua*, ketiga materi ajar dan strategi belajar tersebut saling menggerakkan artinya dalam *games* ada lagu, dalam lagu ada cerita, dalam cerita ada menyanyi dan saling berkaitan satu sama lain. Berikut model pertama:

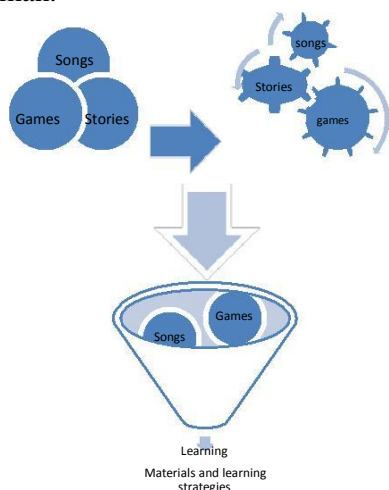


Model pertama di atas direvisi menjadi model kedua dengan menambahkan beberapa kegiatan untuk setiap lagu dan cerita. Berikut ini model 2:





Model kedua ini diujicobakan kemudian menghasilkan model 3 dengan menambahkan beberapa lagu, cerita, kegiatan, dan latihan-latihan.



Bahan Ajar

Tujuan bahan ajar untuk Level tiga atau untuk kelas 5 dan 6 SD adalah untuk memotivasi siswa belajar bahasa Inggris, untuk mengenalkan ekspresi sederhana dalam bahasa Inggris sehari-hari, dan mengenalkan siswa tema-tema tentang lingkungan terdekat yaitu keluarga, tetangga dan sekolah dalam bahasa Inggris secara menyenangkan.

Sistematika bahan ajar level 3 untuk kelas 5 dan 6 ini mengikuti model yang telah didesain yaitu berdasarkan urutan lagu, kegiatan siswa, cerita, kegiatan siswa dan game. Perbedaan draft bahan ajar hasil analisis dan draft bahan ajar hasil masukan para pakar terletak dalam jumlah kegiatan siswa yang berkaitan dengan lagu lebih bervariasi, jumlah cerita lebih dari satu dan jumlah kegiatan siswa lebih bervariasi serta jumlah game yang digunakan lebih dari satu.

Draft Bahan ajar bahasa Inggris level lanjut untuk kelas 5 dan 6 SD terdiri dari tiga

tema utama yaitu tema tentang *My Family*, *My Friend*, dan *My Teacher*. Tiga tema ini dipilih berdasarkan pada tujuan pembuatan bahan ajar khususnya tentang mengenalkan tema-tema terdekat dalam kehidupan siswa yaitu keluarga, tetangga dan sekolah. Tiga tema ini juga dipilih berdasarkan karakteristik siswa dan keberlanjutan dengan tema yang ada pada level satu dan level dua.

Bahan ajar untuk level 3 ini merupakan kelanjutan level 1 dan 2. Materi ajar ini difokuskan pada pengenalan tema *My Family*, *My Friend*, dan *My Teacher*. Tema tersebut sebagai kelanjutan materi *my family* yang sudah dibahas pada level 1 dan *my school* yang sudah dibahas pada level 2. Tema *my family* memiliki sub tema *my father and mother* serta *my brother and sister*. Kedua sub tema tersebut membahas tentang hobby, pekerjaan serta aktivitas mereka sehari-hari. Tema kedua adalah *my friend*, tema ini memiliki sub tema *my classmates and my neighbour*. Kedua sub tema ini membahas tentang *describing people*. Tema ketiga adalah *my teacher* dengan sub tema *my favourite teacher and my experiences*.

Pertama, desain bahan ajar hasil analisis kebutuhan. Bahan ajar ini dibuat untuk 24 kali pertemuan. Setiap sub topik materi dibahas selama dua kali pertemuan, materi bahan ajar terdiri dari lagu, cerita dan game. Disertai berbagai latihan. *Kedua*, desain bahan ajar hasil masukan pakar. Bahan ajar hasil revisi pakar memuat beberapa perubahan yaitu: *pertama*, setiap materi untuk satu kali pertemuan. Setiap semester ada 10 kali pertemuan sehingga untuk satu tahun atau 2 semester diberikan 20 pertemuan. *Kedua*, memuat beberapa tambahan aktifitas dan latihan, *ketiga*, pengorganisasian materi diperbaiki. *Ketiga*, desain bahan ajar hasil uji coba. Bahan ajar hasil revisi setelah uji coba di kelas dan berikut ini beberapa masukan dari para guru dan siswa berkaitan dengan materi ajar yang dipraktekkan. Berikut ini masukan dari para guru. Secara umum materi ajar sudah cukup baik namun ada beberapa yang perlu di perbaiki atau ditambahkan yaitu penambahan latihan pada setiap pertemuan, pemberian materi latihan

untuk meriview, memberikan beberapa contoh.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah siswa dan guru memerlukan bahan ajar bahasa Inggris berkaitan dengan tema yang ada dalam lingkungan terdekat seperti *family*, *friend*, *teachers* atau lingkungan keluarga, tetangga dan sekolah. Materi tersebut terintegrasi dengan *learning strategy*. Bahan ajar disusun sesuai dengan karakteristik siswa melalui *learning strategy* lagu, cerita dan permainan yaitu keterkaitan antara materi ajar dan strategi belajar. Keterkaitan ini direpresentasikan dengan bahan ajar yang terdiri dari *songs*, *stories*, dan *games*.

Saran penelitian ini adalah mengenai waktu penelitian yang sangat terbatas. Karena penelitian ini adalah penelitian lapangan yang dilakukan di sekolah maka banyak kendala waktu yang dialami oleh peneliti. Oleh karena itu saran untuk para peneliti lain apabila melaksanakan penelitian di sekolah hendaknya mempertimbangkan jadwal secara lebih detil sehingga dapat melaksanakan penelitian sesuai dengan jadwal.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, Walter R. dan Gall, Meredith Damien, 1989, *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Brewster, J., Ellis, G dan Denis Girard. 2003, *The Primary English Teacher's*. Harlow, Essex, England: Pearson Education Limited.
- Brown, H Douglas. 2001. *Teaching by principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: A Pearson Education.
- Curtain, Helena A, dan Pesola, Carol, A. 1988. *Languages and Children Making the Match. Foreign Language Instruction in the Elementary School*. New York: Addison-Wesley Company, Inc.
- E. Sadtono (editor). 1997. *The Development of TEFL in Indonesia. National Seminar Papers*. Malang: Penerbit IKIP Malang.
- Emzir, 2010, *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Erzos, 2007, *Teaching English to Young Learners*, Ankara: EDM Publishing
- Feez, Susan dan Joyce, Helen, 1998. *Text-Based Syllabus Design*. Sidney: Macquarie University.
- Harmer, Jeremy. 2001, *The Practice of English Language Teaching*. New York: Pearson Ltd.
- Hinkle, Eli, (ed), 2005, *Handbook of Research in Second Language Teaching and Learning*, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associate, Publishers.
- Huitt, W. (2004). *Moral and character development*. Educational Psychology Interactive. Valdosta, GA: Valdosta State University. Retrieved [date], from <http://www.edpsycinteractive.org/morchr/morchr.html>
- Lewis, Gordon, 1999, *Games for Children*, New York: Oxford University Press.
- Nucci, Larry, Moral Development and Character Formation In Walberg, H. J. & Haertel, G. D. (1997). *Psychology and educational practice*. Berkeley: MacCarchan. p.127-157. www.tigger.uic.edu/~lnucci/..nuccimoraldev. Paul, D. 2003. *Teaching English to Children in Asia*. Quarry Bay, Hong Kong: Pearson longman Asia ELT.
- Richards, Jack.C. 2001. *Curriculum Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richey, Rita C. dan Klein, James D. 2007. *Design and Development Research*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

